

Exemple d'Évaluation de Score :



- ♣ Pièces d'Échecs : $9 \times 5 = 45$ points (9 pièces d'échecs sur le chemin central)
- ♣ Roses (zones rouges/par groupe) : $25 + 1 = 26$ points
- ♣ Champignons (zones bleues/par colonne) : $8 \times 3 = 24$ points (3 colonnes ont 2 cases de champignons ou plus)
- ♣ Arbres (Marron) : $5 + 4 + 6 + 2 = 17$ points (chiffres blancs sur l'image).
- ♣ Zones vides : $-5 \times 3 = -15$ points (chiffres rouges sur la photo) Il y a 3 zones vides.
- ♣ Tuiles bonus non placées : aucune

Total: $45 + 26 + 24 + 17 - 15 = 97$ points

Règles pour le mode en 'Solo' :

Mise en Place

On place les 5 sacs de grandes tuiles du côté gauche du joueur.

Les manches

- ♣ Une manche se joue en 5 tours.
- ♣ À chaque tour, choisissez un sac du côté gauche et piochez 2 tuiles de ce sac.
- ♣ Choisissez l'une des tuiles et placez-la sur votre plateau personnel.
- ♣ L'effet des jardiniers est le même que dans les règles de base.
- ♣ Mettez le sac et la tuile restante à droite.

Fin de manche

Lorsque les 5 sacs sont à droite, déplacez-les à nouveau vers la gauche et commencez une nouvelle manche.

Fin du jeu

Dès que vous ne pouvez plus utiliser de tuiles des sacs sur votre gauche, le jeu se termine. Comptabilisez alors votre score en suivant les règles d'évaluation de score du jeu de base.

Évaluation des scores :

- **SOUS LES 70 POINTS:** vous n'avez malheureusement pas réussi à calmer la colère de la Reine. Vous devez réessayer et concevoir un Jardin plus convenable avant que la Reine ne réclame votre tête.
- **70-89 POINTS:** l'endroit ressemble, certes à un Jardin, mais la Reine n'est pas particulièrement satisfaite. Peux mieux faire.
- **90-109 POINTS:** Assez bien. La Reine est néanmoins impressionnée par le travail fourni.
- **110-129 POINTS:** Super ! La Reine est ravie et les Jardiniers chantent vos louanges.
- **130 POINTS OU PLUS:** Parfait ! La Reine décide de vous nommer Jardinier en Chef de la Cour.

◇ Résumé d'une Manche ◇

- ♣ Changer le premier joueur de la manche : le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend le jeton «1er joueur».
- ♣ Le premier joueur désigné choisit un des sacs avec les grandes tuiles et ajoute à la réserve autant de tuiles qu'il y a de joueurs. (Lors de la 1ère manche, prenez une tuile de plus que le nombre de joueurs.)
- ♣ Dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du 1er joueur, choisissez une tuile dans la réserve et placez-la sur votre plateau individuel.
- ♣ Prenez des tuiles bonus si des jardiniers se touchent orthogonalement, les uns les autres (1, 2 ou 3 tuiles bonus) en fonction du nombre de jardiniers adjacents. Les tuiles bonus seront placées sur le plateau des joueurs à la fin de la partie, juste avant l'évaluation finale.
- ♣ Si un joueur ne peut plus placer aucune tuile de la réserve sur son plateau, il prend une tuile bonus. Le jeu se termine à la fin de cette manche. Les joueurs ajoutent leurs tuiles bonus sur leurs plateaux procédent à l'évaluation finale en remplissant la feuille de score.

Conception du Jeu: Ikhwan Kwon

Illustratrice: Eugenia Smolenceva

Game Agency: Forgenext

Chef de Projet: Maria Kravchenko

Directeur Artistique: Anastasia Durova

Mise en Page: Anna Medvedeva

Traduction Française: Jean-Pierre Malisse, Pieter Demeulenaere

Extra disposition: Jorian Dane

Directeur de Production: Yuriy Khmelevskoy



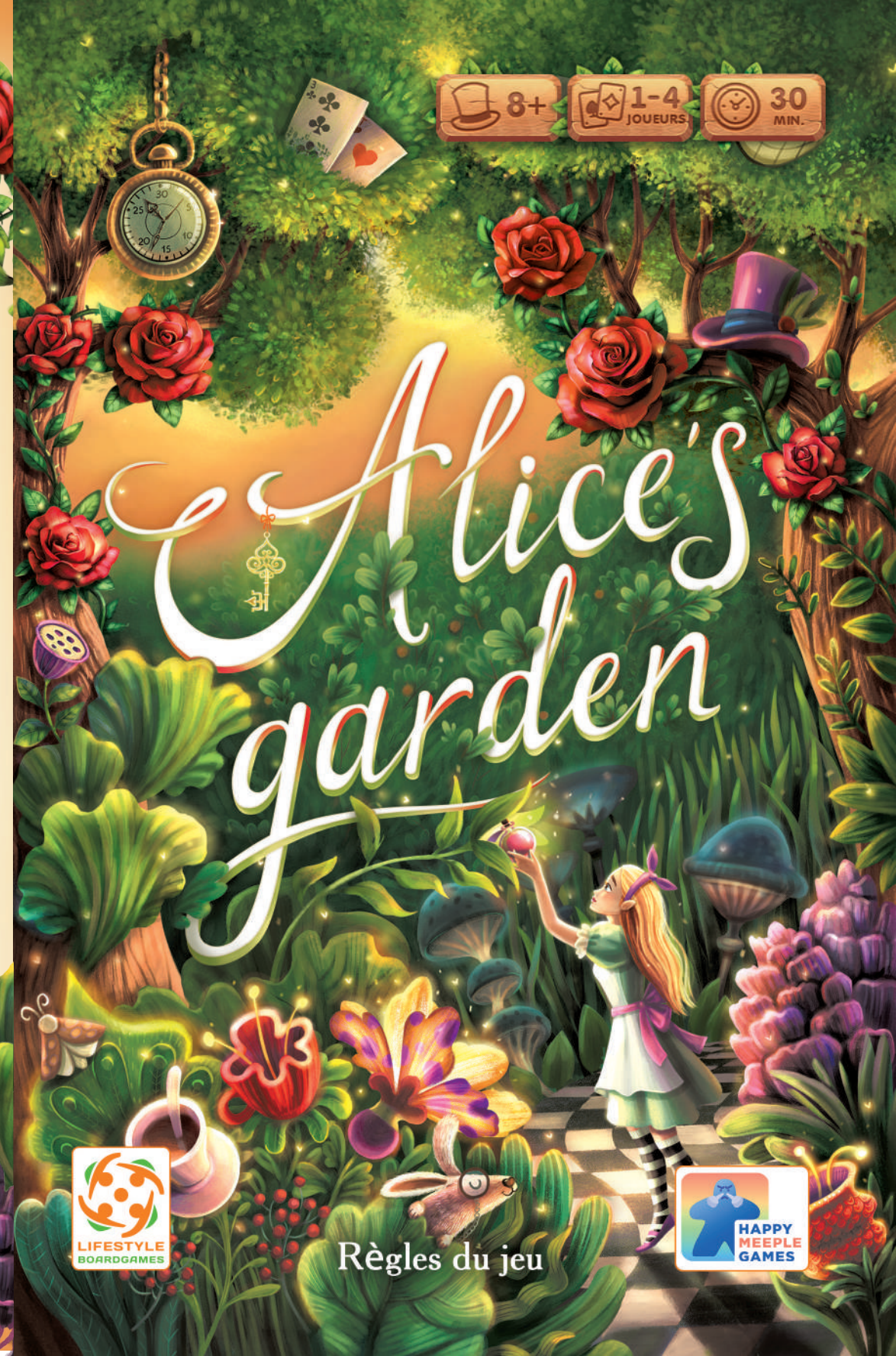
Toute notre gratitude va à Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova



Jeu édité par Lifestyle Boardgames Ltd. © 2019 All rights reserved.
Tel: +7 495 510 0539
www.lifestyle-boardgames.com
mail@lifestyleltd.ru



Happy Meeple Games
© 2021 Tous Droits Réservés
Facebook: Happy Meeple Games
www.happymeeplegames.com



Règles du jeu





- COMPOSANTS:**
- 4 PLATEAUX DE JEU INDIVIDUELS
 - 6 SACS
 - 95 TUILES:
 - 65 GRANDES TUILES
 - 30 TUILES BONUS
 - 1 JETON "1ER JOUEUR"
 - CARNET DE FEUILLES DE SCORE
 - MANUEL DES RÈGLES DU JEU

Les pauvres Jardiniers tremblent comme des feuilles en essayant d'éviter la fureur de la Reine. Comment faire pour apaiser la colère de Sa Majesté ?

Elle veut que les arbres soient aussi éloignés les uns des autres que possible, mais exige un maximum de rosiers somptueux sur l'entièreté du territoire du Pays des Merveilles.

Et s'il n'y a pas de chemins tracés pour permettre le déplacement des pièces d'échecs, elle va certainement faire couper la tête des jardiniers !

Alice n'avait aucune idée du défi qu'elle devrait relever pour aider les jardiniers à sauver leur tête. Apportez-lui assistance afin de créer le plus beau jardin pour que les exigences de la Reine de Coeur soient enfin satisfaites !

Pour calculer les scores finaux, vous aurez aussi besoin d'un crayon ou d'un stylo.

But du jeu

Le but du jeu est de créer le plus beau jardin, satisfaisant autant que possible les contraintes imposées par la Reine (voir Évaluation du Score Final, page 4)

Comment jouer

Le jeu se déroule en plusieurs manches et se termine après la manche où un joueur ne peut plus placer de tuiles de la réserve sur son plateau individuel. Les joueurs comptabilisent alors leur score pour déterminer le vainqueur. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

Jouer une manche

Le 1er joueur choisit un des sacs contenant les grandes tuiles tels que présentés ci-contre :



Le joueur actif en extrait autant de tuiles du sac qu'il y a de joueurs et les place au centre de la table - on constitue ainsi la réserve des tuiles. Pour la 1ère manche, on ajoute une tuile supplémentaire extraite du sac sélectionné. Il restera donc, à la fin de chaque manche, une fois que tous les joueurs auront choisi leur tuile, exactement une tuile dans la réserve.

Par exemple: pour une partie à 4 joueurs, lors de la 1ère manche, le premier joueur choisit un sac et en extrait 5 tuiles.



En commençant par le 1er joueur de la manche et en respectant le sens horlogique, chaque joueur choisit une tuile de la réserve préalablement constituée et la place sur son plateau individuel.

Vous pouvez faire pivoter ou retourner les tuiles dans n'importe quel sens, selon vos désirs, vous pouvez les placer sur les zones d'herbe et/ou de chemins si ces zones sont libres et ne sont pas déjà occupées par d'autres tuiles, mais vous ne pouvez pas placer vos tuiles en tout ou en partie à l'extérieur de la grille de jeu (voir illustration ci-contre).

À la fin de la manche, il restera toujours une tuile non réclamée dans la réserve. Elle pourra être choisie lors d'une manche ultérieure par n'importe quel joueur, au même titre que n'importe quelle autre tuile de la réserve. À la fin de la manche, le joueur à la gauche du 1er joueur actuel devient le 1er joueur pour la manche suivante. Il prend le jeton "1er joueur", choisit ensuite, lui aussi, un des cinq sacs contenant les grandes tuiles et reconstitue une réserve.

Au fur et à mesure que le plateau individuel des joueurs se remplira, il y aura de moins en moins de possibilités de placer des tuiles sur les plateaux. Ils doivent néanmoins en prendre une (même si cela ne leur fera certainement pas plaisir).

Obtenir une tuile bonus



Exemple:



Le jardinier nouvellement placé devient adjacent à deux d'autres jardiniers déjà présents sur le plateau, donc le joueur actif peut prendre deux tuiles bonus, du sac de tuiles bonus.

Un jardinier c'est bien, deux c'est mieux ! Rassembler les en groupe, et ils vous aideront à trouver les éléments de décoration manquants pour le jardin, ils permettront aussi de remplir les espaces vides indésirables des cases isolées. Si la reine décide que le jardin n'est pas assez à son goût, c'est votre tête qui risque d'en faire les frais !

Chaque fois qu'un jardinier est placé de manière à être adjacent orthogonalement à un ou plusieurs autres jardiniers déjà présents sur son plateau individuel, le joueur actif peut prendre des tuiles bonus (constituées que d'un seul carré) dans le sac des tuiles "bonus", en fonction du nombre de jardiniers qu'il touche orthogonalement (par conséquent 1, 2 ou 3 tuiles bonus). Les tuiles bonus sont placées sur les plateaux des joueurs en fin de partie après le tour final, mais avant l'évaluation du score.

Manche Finale

Si pendant une manche, un joueur ne peut plus placer aucune tuile de la réserve sur son plateau individuel, le jeu se terminera à la fin de cette manche. Tous les joueurs qui ne peuvent pas prendre une tuile de la réserve pendant ce tour, peuvent piocher à la place une tuile bonus dans le sac de tuiles bonus.

Évaluation du Score et Conditions de Victoire

À la fin du jeu, tous les joueurs placent leurs tuiles bonus sur leur plateau quand cela est possible et procèdent à l'évaluation de leur score en accord avec les Règles d'Évaluation du Score et en utilisant le carnet de feuilles de notation fourni avec le jeu.

Évaluation du Score



Les Pièces d'Échecs
Chaque joueur gagne 5 points pour chaque pièce d'échecs placée sur une case d'échiquier. Si vous jouez avec le côté où les cases d'échiquier sont réparties sur plusieurs zones, il est hautement recommandé de ne compter les pièces d'échecs qu'en dernier lieu !
Chaque joueur gagne 5 points pour chaque pièce d'échecs placée sur une case d'échiquier. Si vous jouez avec le côté où les cases d'échiquier sont réparties sur plusieurs zones, il est hautement recommandé de ne compter les pièces d'échecs qu'en dernier lieu !



Les Roses
Les Roses sont les fleurs préférées de la reine, et les jardiniers doivent en prendre particulièrement soin. De larges et somptueux bosquets de rosiers sont plus susceptibles de plaire à Sa Majesté que quelques arbustes chétifs et clairsemés, plantés ici et là.
Les joueurs gagnent respectivement 1/4/9/16/25 points pour chaque zone de 1, 2, 3, 4 ou 5 cases avec des roses adjacentes orthogonalement les unes aux autres. Les zones de plus de 5 roses sont comptées comme une seule superficie et permettent à leur propriétaire d'emporter 25 points par zone.



Les Champignons
Les Champignons sont réputés pour leurs propriétés magiques, et la Reine en veut toujours à portée de main, même dans les recoins les plus reculés du jardin.
Les joueurs gagnent 8 points pour chaque colonne comportant deux champignons ou plus (ils ne doivent pas nécessairement être adjacents).



Les Arbres
Le soleil doit briller de mille feux sur le jardin. Si un jardin est ombragé par des arbres, ce n'est plus un jardin mais une forêt. Après une marche éreintante, cependant, le promeneur sera certainement heureux de se reposer à l'ombre rafraîchissante d'un arbre...
Pour chaque rangée contenant au moins deux arbres, les joueurs comptent la distance entre les arbres voisins (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas contenir d'autres arbres entre eux), en incluant dans ce nombre les 2 cases contenant les arbres et ajoutez pour chaque rangée la plus longue distance entre deux arbres en tant que points de victoire.

PÉNALITÉS

- Zone vides :
La reine n'a aucune tolérance pour les espaces vides. Le jardin doit être rempli à sa pleine capacité, sinon ce n'est pas un jardin digne de ce nom ! Ou les jardiniers avaient-ils la tête ?
Chaque zone vide sur le plateau (peu importe le nombre de carrés qui la composent) rapporte au joueur une pénalité de -5 points. Il est donc plus intéressant d'avoir des espaces vides contigus plutôt qu'isolés. Une zone de 2 cases vides contiguë apporte une pénalité de -5 points, 2 zones d'une case vide non contiguës apportent une pénalité de (2x -5 points) -10 points, et ainsi de suite.
- Tuiles bonus non placées sur le plateau :
Dans le Jardin Royal, il est vital de ne pas en faire trop. Si vous essayez de planter des champignons au milieu des rosiers ou agglutiner les troncs d'arbres, la reine pourrait envoyer chercher le bourreau sans délai pour fixer votre sort.
Chaque tuile bonus que les joueurs ne peuvent pas placer sur leur plateau en fin de partie leur apporte une pénalité de -5 points

Le joueur avec le plus de points remporte la partie et est désigné Grand Jardinier Honoraire de la Cour.

